Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast: • Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor

Informações, Truques e Dicas

Telef. 256 836 273 - dias úteis 10h30 às 12h30 e 16h00 às 18h00

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

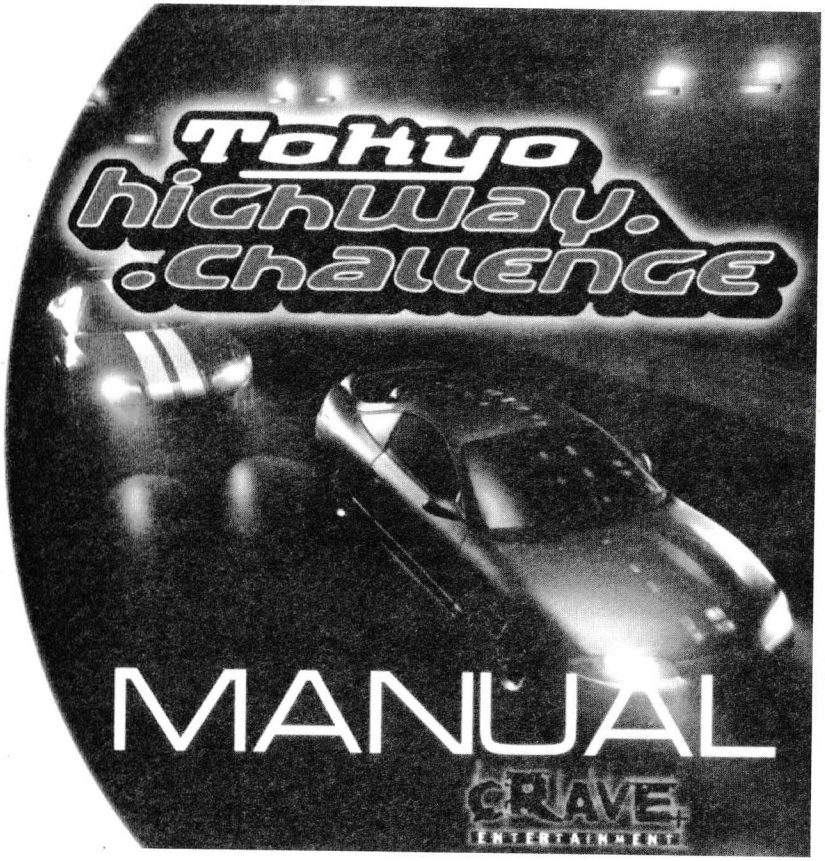
Dreamcast

DCJS2 1918

Distribuidor Oficial

São João da Madeira

Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

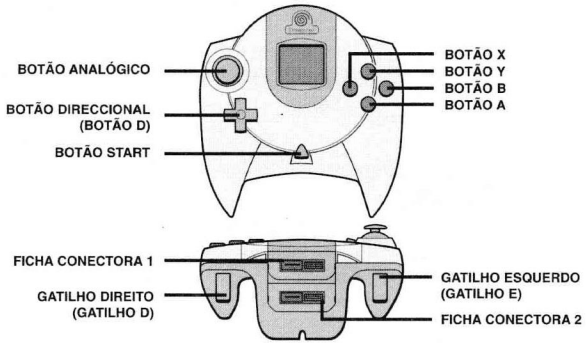


INTRODUÇÃO

Obrigado por comprares Tokyo Highway Challenge para Dreamcast. Acharás o jogo muito mais divertido se leres este manual antes de começares a jogar. Por favor guarda este manual no caso de precisares de o consultar de novo.

COMANDOS DO JOGO

Este jogo é para um ou dois jogadores. Verifica se ligaste os comandos da Dreamcast e outros periféricos antes de ligar a tua Dreamcast. Prime o botão Start ao mesmo tempo que manténs os botões A e B premidos, se desejares reiniciar o jogo, voltando ao ecrã de título. Podes usar o menu de OPÇÕES no ecrã de SELECÇÃO DE MODO para alterar vários comandos e parâmetros.



Botão Analógico (Volante) / (Move o cursor para escolher menus)

Botão Direccional (Move o cursor) / (Selecciona menus)

Botão Start (Interrompe o jogo)

Botão X (Retrocede página)

Botão Y (Altera ponto de vista) / (Rendimento do carro quando no ecrã GARAGEM)

Botão B (Desafia rival com os máximos) / (Cancela a selecção de menu)

Botão A (Avança página) / (Confirma as selecções de menu)

Gatilho Direito (Acelerador)

Gatilho Esquerdo (Travão)

Os botões de avançar e retroceder página não funcionam quando a troca automática estiver ligada.

IMPORTANTE: Não toques no joystick analógico nem os Gatilhos D/E quando ligares a Dreamcast. Se desrespeitares este aviso, resultará em ajustes de posição incorrectos, causando o mau funcionamento da consola.

Jogar com dois jogadores requer um comando adicional (vendido em separado).

O Vibration Pack opcional permite-te sentir quando chocas contra muros ou outros carros. Desliga-o se não quiseres sentir tais vibrações durante o jogo. Nota que o Vibration Pack só funciona na ficha conectora 2 do comando.

Quando usares o volante, premir o Botão Start enquanto manténs os Botões A e B premidos durante o jogo irá reiniciá-lo, fazendo-te voltar ao ecrã de título.

RACE CONTROLLER

Botão – (Retroceder página) / (Faz descer o cursor para seleccionar menus)

Botão B (Altera o ponto de vista) / (Cancela a selecção de menu)

Volante (Condução do carro) / (Move o cursor para a esquerda/direita para seleccionar menus)

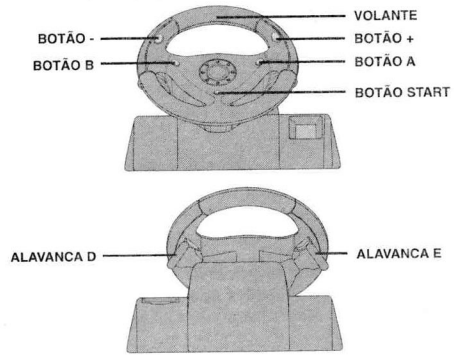
Botão + (Avança página) / (Faz subir o cursor para seleccionar menus)

Botão A (Avançar) / (Confirma a selecção de menu)

Botão Start (Interrompe o jogo)

Alavanca D (Acelerador) / (Rendimento do Carro quando no ecrã GARAGEM)

Alavanca E (Travão) / (Rendimento do Carro quando no ecrã GARAGEM)



IMPORTANTE: Não toques no volante nem nas alavancas E/D quando ligares a Dreamcast. Se desrespeitares este aviso poderá provocar ajustes de posição incorrectos, fazendo a consola funcionar mal. Se a consola funcionar mal, desligua-a e depois volta a ligá-la sem tocar no volante nem nas alavancas E/D.

MODOS DE JOGO

Este jogo oferece vários modos. Escolhe o modo que queres jogar no ecrã de SELECÇÃO DE MODO.

QUICK RACE

Neste modo, podes usar facilmente um carro demo ou um carro que compraste e afinaste no modo AVENTURA para correr contra o relógio ou desafiar rivais numa BATALHA SP.

VERSUS BATTLE

Neste modo, podes usar um carro demo ou um carro que compraste e afinaste no modo AVENTURA para competir contra o carro doutro jogador. Nota que a BATALHA VERSUS é um modo só para 2 jogadores requerendo dois comandos ou volantes Dreamcast.

QUEST

Neste modo, podes correr por Tóquio em busca de rivais a desafiar para uma BATALHA SP. É o modo primário de Tokyo Xtreme Racer. Encontrarás muitos rivais durante o jogo.

PRACTICE

Neste modo, podes escolher uma corrida para treinar e aperfeiçoar a tua perícia de corredor.

OPTIONS

Neste modo, podes alterar configurações de botões do comando, parâmetros de som e outras opções de jogo. Também te permite ver repetições de corridas que tenhas gravado.

GRAVAR/CARREGAR

Os dados de jogo de Tokyo Highway Challenge só podem ser gravados na ficha conectora 1 da porta A de comando.

GRAVAR/CARREGAR NO MODO BUSCA

Para gravar/carregar dados no modo BUSCA, escolhe SYSTEM no ecrã de menu do modo QUEST. Podes gravar até 30 carros no modo BUSCA.

GRAVAR/CARREGAR FICHEIROS DE JOGO

Podes gravar recordes de contra – relógio, configurações de teclas e outros dados nos ficheiros de jogo. Podes gravar/carregar ficheiros de jogo escolhendo SAVE/LOAD GAME FILE em OPTION. Os ficheiros de jogo são carregados automaticamente depois do início.

GRAVAR/CARREGAR REPETIÇÕES

Podes gravar repetições no modo QUEST e QUICK RACE. Só podes gravar uma repetição se vires "SAVE REPLAY" mostrado no menu que aparece depois do ecrã RESULTADOS. Podes gravar cerca de 2 minutos duma corrida. Se a tua corrida exceder o tempo permitido, não aparecerá "SAVE REPLAY" e não poderás gravá-la.

Grava repetições no ecrã que aparece depois do ecrã REPLAY. Carrega repetições escolhendo LOAD REPLAY em OPTION no ecrã de SELECÇÃO DE MODO.

Gravar dados requer uma VM (vendida em separado).

Nunca desligues a Dreamcast nem insiras/retires VMs, unidades conectoras, comandos, nem outros periféricos enquanto gravas ou carregas jogo.

O modo BUSCA e os dados de ficheiro de jogo juntos requerem 15 blocos gravados como um ficheiro único. Gravar uma repetição requer 76 blocos.

AVISO: Gravar dados de repetição num cartão de memória apagará todos os dados de repetição existentes, mesmo que haja espaço livre. Tem o cuidado de não apagar dados que queiras guardar.

BATALHA SP

A BATALHA SP (Ponto de Velocidade) é um tipo de corrida inovador que usa pontos para testar a tua perícia contra os teus rivais. Durante uma batalha, o carro que segue perde SP. Quanto mais atrasado estiver um carro, mais depressa perde SP. Vences quando os SP do teu rival chegarem a zero.

Para iniciar uma batalha, primeiro deves aproximar-te dum rival por trás durante uma corrida livre. Quando o tiveres identificado, pisca os teus máximos para o desafiar para uma BATALHA SP. O teu rival também pode ultrapassar-te durante a batalha. O mapa no lado esquerdo do ecrã mostra o teu carro a amarelo, os rivais invictos a azul, e os rivais derrotados a verde. Durante o jogo de batalha no modo BUSCA, os carros rivais são mostrados a vermelho.

Tomar uma rota diferente da do teu rival resulta no fim da batalha, fazendo-te voltar à corrida livre.

Se venceres uma batalha no modo BUSCA, adquires a força do teu rival, os SP que restam ao jogador, e os CP (Pontos de Crédito) para a distância corrida durante a batalha. Mesmo que percas uma batalha, podes ainda receber CP pela distância corrida.

MODO BUSCA

No modo BUSCA, corres por Tóquio em busca de rivais a desafiar para uma BATALHA SP. Este é o modo primário de Tokyo Xtreme Racer.

DECURSO DO MODO BUSCA

Os rivais que encontrares são membros de diferentes equipas de corrida. Se bateres todos os membros duma equipa particular, podes desafiar o seu líder para uma batalha. E se venceres o líder duma equipa por uma certa quantidade de pontos, aparecerão quatro rivais muito desafiadores. Derrotar os quatro levar-te-á ao fim do jogo.

GARAGE (Garagem)

É aqui que podes mudar o nome do teu carro ou mudar para um carro diferente. Também podes ver o rendimento do teu carro premindo os gatilhos E/D.

SHOP (Loja)

É aqui que podes comprar carros. Escolhe o modelo, cor e nome do carro.

RIVALS (Rivais)

Vê uma lista de todos os rivais que derrotaste.

TUNING (Afinação)

Compra peças, substitui peças e altera vários parâmetros de rendimento do teu carro.

BATTLE! (Batalha!)

Escolhe percursos de corrida e liga/desliga a assistência. Passa um dia de cada vez que voltares ao menu de modo BUSCA depois de correr.

SYSTEM (Sistema)

Grava/carrega dados do modo BUSCA, escolhe configurações de botões do comando e acaba o modo BUSCA.

AFINAR O TEU CARRO

Afinar o teu carro aumenta a sua performance. Podes também comprar peças aerodinâmicas para alterar a imagem do teu carro e alterar uma variedade de parâmetros de performance.

BUY PARTS (Comprar Peças)

É aqui que afinas o teu carro (motor, rodas/suspensão, sistema de condução e chassis), compra peças para alterares a imagem do teu carro, incluindo rodas e peças aerodinâmicas, e altera a cor do teu carro. A afinação é efectuada desde o Nível 1 ao Nível 2. **AVISO:** Não podes regressar ao Nível 1 depois de passares ao Nível 2.

CHANGING CAR COLOR (Mudar a Cor do Carro)

Podes pagar para mudar a cor do teu carro. Podes seleccionar a cor que quiseres ajustando a quantidade de R (vermelho), e B (azul).

CHANGE PARTS (Mudar Peças)

É aqui que usas as peças que compras-te, como por exemplo, silenciadores, rodas e peças aerodinâmicas para alterar a imagem e performance do teu carro.

PARÂMETROS

É aqui que podes alterar os seguintes parâmetros adequados à tua condução. Usa o botão direccional para cima e para baixo para seleccionares o parâmetro que pretendes alterar e esquerda e direita para alterar. Tenta alterar os vários parâmetros até encontrares a melhor combinação para a tua condução. Nota que há alguns parâmetros que não podem ser alterados até chegares a determinado Nível.

PARÂMETROS ALTERÁVEIS

STEERING RESPONSE (Direcção)

Aumenta este parâmetro para melhorar a direcção. Colocando no máximo torna o carro difícil de controlar. Colocando no mínimo, o teu carro não responderá.

BRAKE RESPONSE (Travões)

Aumenta este parâmetro para travares com um leve toque no botão de travagem. Colocando no mínimo torna os travões fáceis de controlar.

BRAKE BALANCE (Equilíbrio dos Travões)

Este parâmetro ajusta o equilíbrio entre os travões da frente e traseiros, permitindo-te alterar o derrape nas curvas. Estabelece o equilíbrio na frente se quiseres mais tracção e na traseira se quiseres acentuar o derrape.

CLEARANCE (Folga)

Aumentando a altura do carro, os pneus aderem melhor à estrada, e desta forma não derraparás nas curvas. AVISO: Se colocares no máximo, o carro ficará instável.

SHOCKS (Amortecedores)

Este parâmetro regula a firmeza da suspensão. Se o aumentares, o carro terá menos estabilidade em choques e será mais difícil controlá-lo.

DAMPING POWER (Potência de Amortecimento)

Este parâmetro regula a capacidade da suspensão absorver vibração. Colocá-lo muito forte torna o carro muito instável, ao passo que colocá-lo muito baixo resulta em amortecedores que não absorvem vibração. A regra básica é elevar a potência de amortecimento se aumentares a suspensão.

TRANSMISSION RATIO (Transmissão)

Se reduzires a taxa de transmissão melhora o contacto das mudanças, e assim melhora quando fores a alta velocidade.

FINAL GEAR (Velocidade Final)

Aumentar este valor aumenta a aceleração, ao passo que baixá-lo aumenta a velocidade máxima.